
PlayStation
DARIUS
TAITO



ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「Gダライアス」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」を良くお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「解説書」は大切に保管してくださるようお願いいたします。

メモリーカードについて

このゲームはメモリーカードに対応しています。データをセーブするためには、1ブロック以上空きのあるメモリーカード(別売)が必要です。なお、ゲーム中のカードの抜き差しは、データ破損の恐れがありますのでご注意下さい。

For Japan Only | プレイヤー 1～2人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応(振動のみ)

SLPS 0134[illegible]



CONTENTS

The Green Grobe －母なる緑の星・アムネリア－

広大なる宇宙。
その惑星に生まれ来た生命は文明を手にし、争い、ついには滅亡の危機に瀕した。
だが、戦乱は1人の男の出現により終息を迎えた。男の名は「アムネリア」。
人々は、自らの星に彼の名を冠して称えたが、彼を救世主として導いた"力"の存在に気づく者は誰一人いなかった。

そして、時は流れた…

アムネリアの血統には、代々不思議な力が宿り、アムネリア21世・プレザ王もまた例外ではなかった。
王であり至高の科学者であった彼は、新しいエネルギーの研究に没頭していた。
アムネリアでは、「カジュ」と呼ばれる土から生成されるエネルギーを活用していたが、「カジュ」はアムネリアの命ともいうべき緑の木々を育くむものであり、決して無限ではないため、深刻な問題となっていたのである。

アムネリア暦547年、プレザ王はついに究極のエネルギーを作り出す方法を発見、アムネリアのエネルギー問題は完全に解決した。
再び人々の生活が潤い始めた頃、賢明なる王は宇宙開発の宣言を行なった。

「やがてこの母なる星が、我々の繁栄を支えきれなくなる時代が来るだろう。
その日のために、私は新たな大地を皆に与える事を約束する。」

アムネリアの衛星「プレザ」に人々は移り住み、50年の歳月が流れた。
それは人類が平和を極めたかに見える時代。

しかし、800年前のあやまちは今まさに繰り返されようとしていた…



STORY 創世の叙事詩



Genocide －悪魔の力「A.N」と謎の侵略者－

アムネリアのもう一つの衛星「マーサ」の獲得をめぐり、アムネリアとプレザの緊張は限界に達し、星間戦争が勃発した。
戦いが熾烈を極めていく中、殺戮兵器の研究に明け暮れる科学者達は、遂に悪魔の力を作り上げてしまった。
悪魔の名は「All Nothing」。全てを無にする兵器の名前であり、その閃光は衛星プレザを宇宙から消し去った…

自らの過ちに気づいた人々は兵器を捨て、平和と復興への道を歩み始めた。
時を同じくしてアムネリア歴609年、アムネリアの血をひく新しい命が誕生。
大戦によって最後のアムネリアとなった少年は、25代目の王となった。

幼き王の「未来を見る能力(ちから)」は、新王誕生で沸き返る人々に、アムネリアのたどる過酷な運命を突きつけた。
『備えよ！やつらがやって来る！』それが王の最初の言葉であった。

3年後「やつら」がやって来た。
王立宇宙軍は衛星マーサで迎撃にあたるものの、最初の閃光が見えた数時間後にほどなく壊滅。同時に全人口の2／3をも失った。
マーサで戦った敵戦力は、偵察程度のものであった事が後の調査で判明。
人々はいつしか未知の侵略者を「シーマ(死を司る者)」と呼ぶようになった…

Gain Over －シルバーホーク誕生－

『我々が生き残るには、もうこれしかない』
アムネリアの文明ではシーマに対抗できない。
王の最後の策は、かつて1つの星を滅ぼした悪魔の力「A.N」と、シーマの力を融合した戦闘機を創りあげるというものだった。
科学者達は王の言葉を実現すべく、マーサ戦で手に入れた敵軍の機体を元に「A.N」機関を搭載した、2機の最新鋭戦闘機を完成させた。
その戦闘機には、かのアムネリア1世と共に世界を導いたと言われる伝説の鳥「シルバーホーク」の名が付けられた。

敵の本隊はすぐそこまで迫っている。
王立宇宙軍の生き残りパイロット…サムラックとルティアを乗せた銀翼の鳥は今、カタパルトを飛び立った。

アムネリア王は、小さくなってゆくシルバーホークと若き2人に語りかけた。
『君らは生命(いのち)の誕生(はじまり)を見るだろう…』



Sameluck Raida サムラック・ライダ(1P)

シルバーホーク1号機(カラーリングはレッド)専属パイロット。
当時開発中であったシルバーホークの原型となった「ARCF-06A」のテストパイロットであったが、正式パイロットが先のシーマ戦により戦死した為、そのままパイロットとなった。

性格はいたって温厚。相手を出し抜き上にのし上がろうという野心は持ち合わせていないが、間違った事に対しては決して屈しない面も持ち合わせている。

シルバーホークのパイロットになった事によりルティアと出会う。

男性／17歳。



Lutia Feen ルティア・フィーン(2P)

シルバーホーク2号機(カラーリングはブルー)専属パイロット。
アムネリア王がシーマ来襲の予言後に自ら選出してきた天才パイロット。その時わずか11歳であったが、シミュレーターでのドッグファイト撃墜数は、当時のエースパイロットと並ぶ程であった。

シーマ戦にて家族を全て失い、人前ではほとんど喜怒哀楽を見せる事が無くなってしまっていたが、同じ境遇のサムラックとの出会いより、笑顔を取り戻していった。

パイロットとしての一流の腕前は、アムネリアの血縁者の為という噂があるが、真実は定かでは無い。

女性／15歳。

CHARACTERS 誕生を語る者



Silver Hawk シルバーホーク

正式名称／ARCF-R07A PLUS　通称／シルバーホーク

強大な敵『シーマ』に対抗すべく、『All Nothing System』をメイン機関として開発された最新鋭機である。
A.Nシステムはオーバーテクノロジーであり、1歩間違えば宇宙ごと消滅させ得るエネルギーがあると言われている。偶然にも手に入れた敵機械生命体のコアと融合させる事によりシステムが制御可能となった。敵を補足するキャプチャーシステム、並びに補足した敵を取り込んでエネルギー変換して撃ち出すαビーム等、絶対的な装備を誇る。

乗員1名。
全高：14.815m, 全長：26.55m,
全幅：20.713m（m=メルタ）

Thiima シーマ

突如アムネリアに襲撃をかけた、謎の機械生命体の軍団を指す。
『シーマ』とはアムネリア語で「死を司る者」の意である。

彼ら（彼女ら）の目的は宇宙の平和を守ることであり、
宇宙そのものを消滅しかねない「A.N」の出現によって、
目覚めの時を迎えたのであった。その役目を果たすべく、
体は金属の様な固い物質で覆われ、かつ柔軟な動きと
スピード、破壊力を備えた超生命体である。

宇宙の歴史が全て記されていると言われる
「アカシックレコード」には過去、未来において彼らの出現が
記されているという。



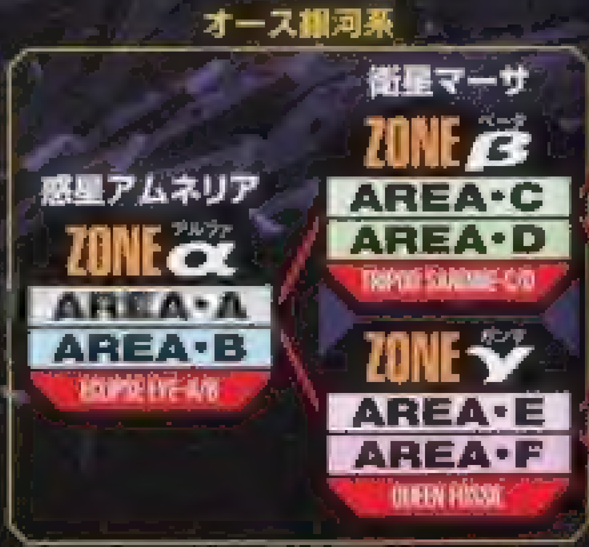
進撃ルートと5つの未来

アムネリア星を飛び立ったサムラックとルティアは、敵軍シーマの本拠地・ラキア銀河系を目指す。そこに至るルートごとに、異なる未来が2人に訪れるのである。



ゾーンセレクト画面

プレイヤーはさまざまなタイミングでルート選択を要求される。選んだルートによって、攻略の難易度は大きく変化する。



ZONES 運命を織りなす星

銀河の狭間 ダークマター

宇宙空間

ZONE δ
- AREA・G
- AREA・H
- DUAL HORN-G/H

ZONE ε
- AREA・I
- AREA・J
- DIMENSION DIVER-I/J

ZONE ζ
- AREA・K
- AREA・L
- ABSOLUTE DEFENDER-K/L

ラキア銀河系

惑星マバハー

ZONE η
- AREA・M
- AREA・N
- FIRE FOSSIL

ZONE θ
- AREA・O
- AREA・P
- DEATH WINGS-O/P

ZONE ι
- AREA・Q
- AREA・R
- EIGHT FEET UMBRELLA-Q/R

ZONE κ
- AREA・S
- AREA・T
- ETERNAL TRIANGLE-S/T

惑星ダライアスの衛星・カズムン

ZONE λ
- AREA・U
- AREA・V
- LIGHTNING CORONATUS-U/V

EPILOGUE・1「ダライアス星人の誕生」

ZONE μ
- AREA・W
- AREA・X
- HEAVY ARMS SHELL-W/X

EPILOGUE・2「新人類の誕生」

ZONE ν
- AREA・Y
- AREA・Z
- THE EMBRYON-Y/Z

EPILOGUE・3「ダライアス星の誕生」

ZONE ξ
- AREA・W'
- AREA・X'
- ACCORDION HAZARD-W'/X'

EPILOGUE・4「新生シルバーホークの誕生」

ZONE ο
- AREA・U'
- AREA・V'
- G.T. (Great Thing)-U'/V'

EPILOGUE・5「ベルサー軍の誕生」

画面の見方





SILVER HAWK 光を導く翼

パワーアップとアイテム

特定の敵を倒すと、アイテムが出現！
画面の中で他と色の違う敵は要チェック!!

MISSILE

BOMB

ARM

RED - ITEM

Level 1 MISSILE
対空攻撃の初期装備。

Level 2 LASER
敵を貫通するレーザーを発射。

Level 3 WAVE
敵と地形を貫通するウェーブを発射。

GREEN - ITEM

対地攻撃の初期装備。

上下にボムを発射。

四方向にボムを発射。

BLUE - ITEM

耐久力+1、MAX 3。

耐久力+2、MAX 4。

耐久力+3、MAX 5
地形との接触も防御可能。

PURPLE - ITEM

+1

キャプチャーボールのストックが1つ増加。

GOLD - ITEM

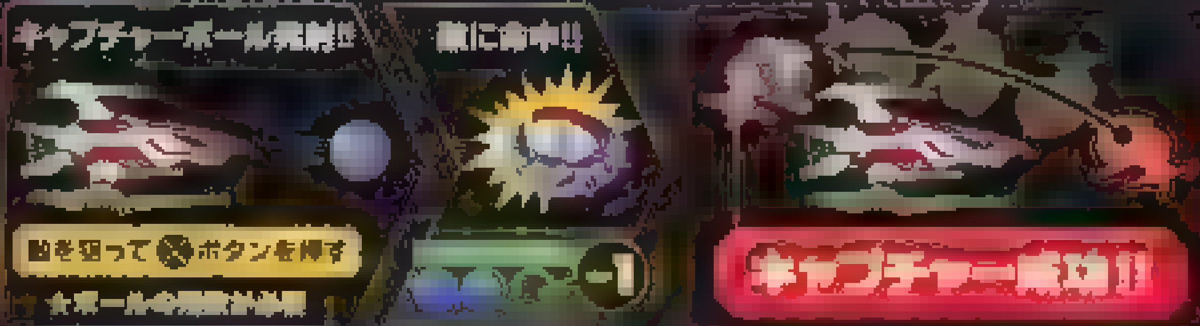
取った瞬間画面中の敵にダメージを与える。

SILVER - ITEM

取るとランダムに得点が入る。

キャプチャー方法

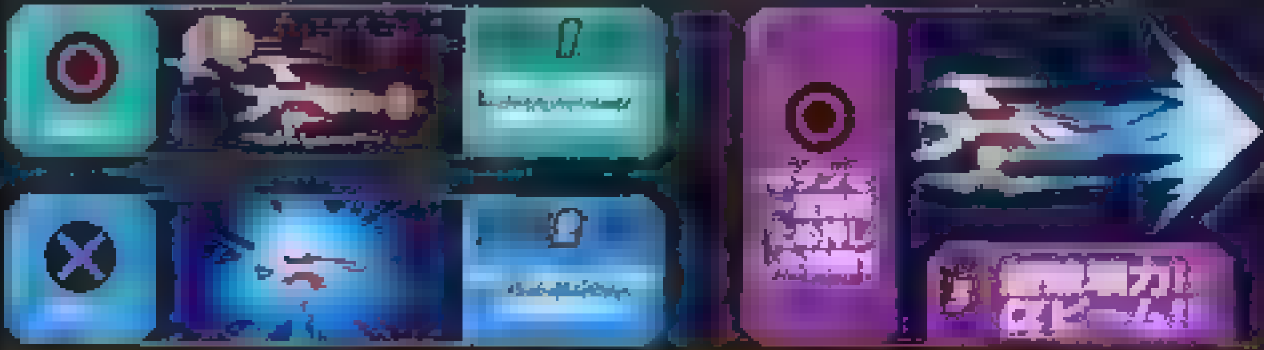
シルバーホークは「キャプチャー」することで、ほとんどの敵の能力を利用することが可能。



※キャプチャーした敵機は、敵弾や地形に接触する度に耐久力が減少し、耐久力がゼロになると消滅。

キャプチャー後の攻撃

キャプチャー後は、以下の攻撃のいずれかを選択可能。これらの攻撃方法なくして勝利は望めない。

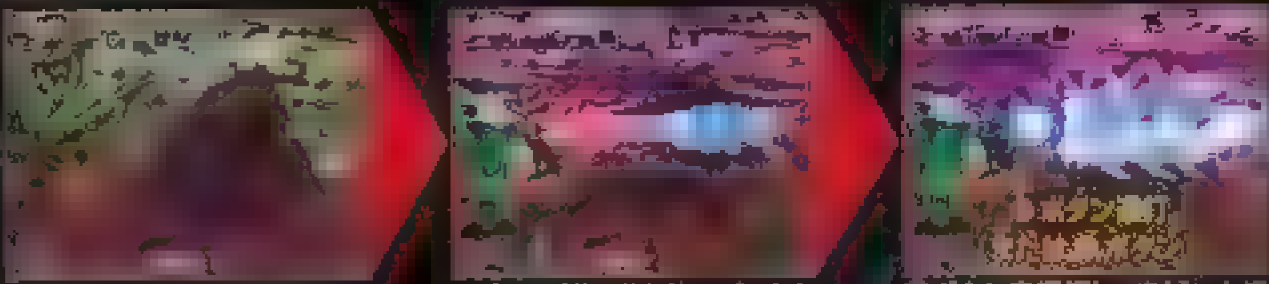


キャプチャーした機体の耐久力が続く限り、敵弾を防ぐバリアとしても利用可能

CAPTURE 敵機をキャプチャーして反撃せよ!!

カウンタービーム

敵大型戦艦全てに、αビーム系の兵器「βビーム」が装備されているが、それを逆利用して敵戦艦に大ダメージを与える事が可能。



敵戦艦がβビームを充填開始!! こちらもαビームを準備せよ!!

βビームが放たれた!! αビームを照射してβビームに干渉させる!!

■ボタンを連打しαビームをβビームに撃ち勝てば、カウンタービームが発生!!

βビームへの干渉は4回(フォーフォルトカウンター)まで可能！ 反撃の度に破壊力が増大

ソリドナイトの性質

装甲に用いる金属「ソリドナイト」に覆われた敵には、キャプチャーボールとαビームが通用しないので注意。以下にその一部を記す。



ソリドナイトに覆われた敵は、ショット、ボム(ボンバ)系の攻撃でのみ破壊可能

中型戦艦のキャプチャー

キャプチャーボールは敵の中型戦艦をも捕らえ、その強大な攻撃力を利用することが可能。



中型戦艦出現!! シルバーホークに襲い掛かる!!



シルバーホークを接近できたら キャプチャーボール発射!!



命中すれば、キャプチャー成功!

中型戦艦の特殊攻撃

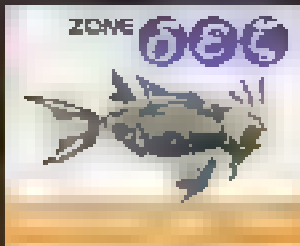
中型戦艦のキャプチャー時は、特定の操作で強力な攻撃を行う事が可能。(矢印は方向キー入力方向を表す)



↓↘→＋ボタン



←↙↓↘→＋ボタン



→↓↘＋ボタン



→←↙↓↘→＋ボタン



→←↙↓↘→＋ボタン



←↓↙＋ボタン



←↓↙＋ボタン



←↓↙＋ボタン

コントローラ

●ゲームのポーズ（一時停止）



●進行ルートの決定

●攻撃のオート連射

アナログコントローラ（デュアルショック）

セレクトボタン

方向キー

スタートボタン

●ゲームのポーズ（一時停止）



●進行ルートの決定

ボタン

●キャプチャーボール発射

ボタン

●攻撃のオート連射

スタート/オプション画面の操作

	ゲーム開始・選択の決定	選択の決定	

CONTROLS

操作方法をマスターせよ!!

タイトル画面～モード選択

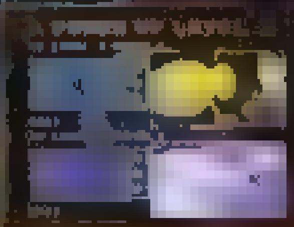


スタートボタンを押すと、下記4種のモードが表示されるので、方向キー左右で希望のモードを選択、スタートボタンで決定。

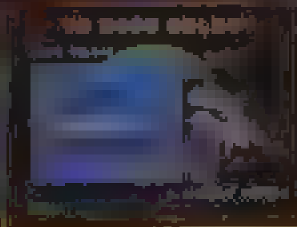
各モードの内容



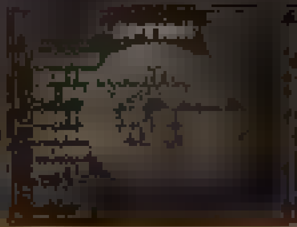
アーケード版「Gダライアス」を忠実に移植したモード。コントローラを2つ接続すれば、2人同時プレイも可能。



難易度の上昇を抑えた、初心者向けのモード。自機の残機や初期装備を好みに合わせて設定することも可能。



「ARCADE MODE」に登場する全ての敵機体と自由に戦えるモード。



ゲームの基本的な設定を行なうモード。クリアしたゾーンのエピローグムービーを観ることも可能。

GAME MODE 出撃に備えよ!!

全体の流れ

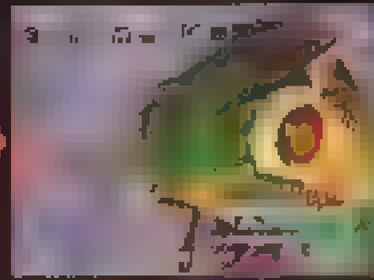
ゲーム中、敵弾での被弾・地形への接触等はミスとなり、自機を1機失う。全ての自機を失うとゲームオーバー。



迫り来る敵機を倒しながらゾーンの終了まで進め!!



各ゾーン内の分岐点は、戦況や自機のパワーを考えてエリアを選べ!!

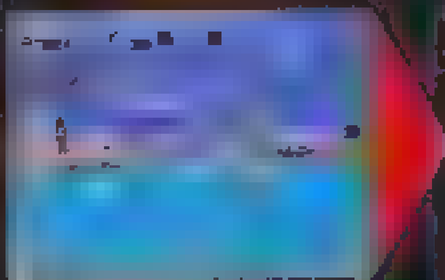


超巨大戦艦出現!! 総力をもって、これを撃破せよ!!

ゾーン内分岐

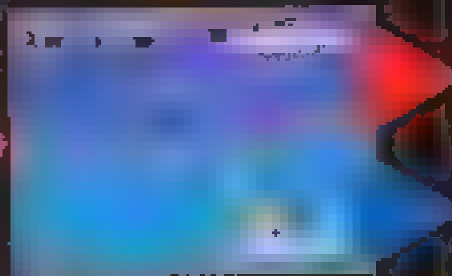
エリアごとに出現アイテム数や超巨大戦艦の攻撃方法が異なってくる。

分岐開始

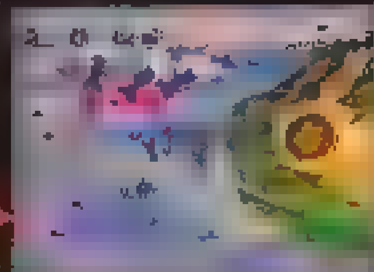


画面中央のタイムゲージが消えるまでに自機の位置を移動せよ!!

分岐完了



タイムゲージが消えた時点での自機の位置で、次のルートが決定!!





ARCADE MODE アーケードモード

[illegible]セレクト

「BEGINNER MODE」では、「ARCADE MODE」が難しいと感じたプレイヤーのために、[illegible]セレクト機能を搭載。



POWER UP LEVEL SELECT

ゲーム開始時の自機の装備を3種類から選択可能。（[illegible]レベル[illegible]）方向キー左右で選択、● ボタンで決定。

[NORMAL] [illegible] ミサイル／ボム／アーム
[SUPER] [illegible] レーザー／ツインボム／スーパーアーム
[HYPER] [illegible] ウェーブ／マルチボム／ハイパーアーム



特別ルール

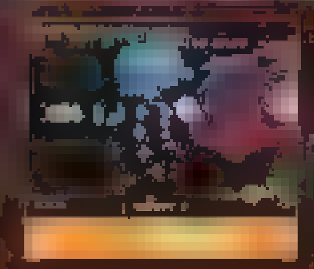
「BEGINNER MODE」は基本的に「ARCADE MODE」と同じプレイ方法だが、以下の点において異なる。

- プレイヤー復活時はパワーダウンしないが、コンティニューするとその装備レベルが初期状態に戻る。
- 最終ステージクリア時のエピローグが[illegible]

BEGINNER MODE ビギナーモード

戦艦セレクト

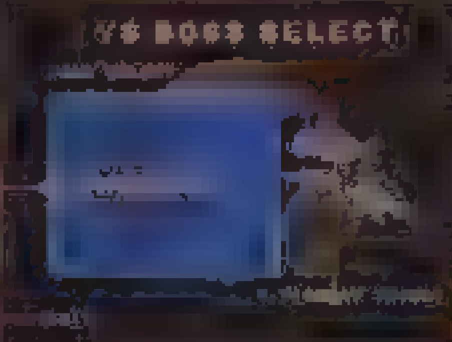
「ARCADE MODE」に登場する全ての戦艦と自由に戦えるモード。



VS BOSS SELECT

戦いたい戦艦を選択。

● 方向キー上下でゾーンを選択、方向キー左右で戦艦の決定／OFF（戦わない）の選択。
● 複数の戦艦を選択し、連続戦闘を行なうことも可能。



特別ルール

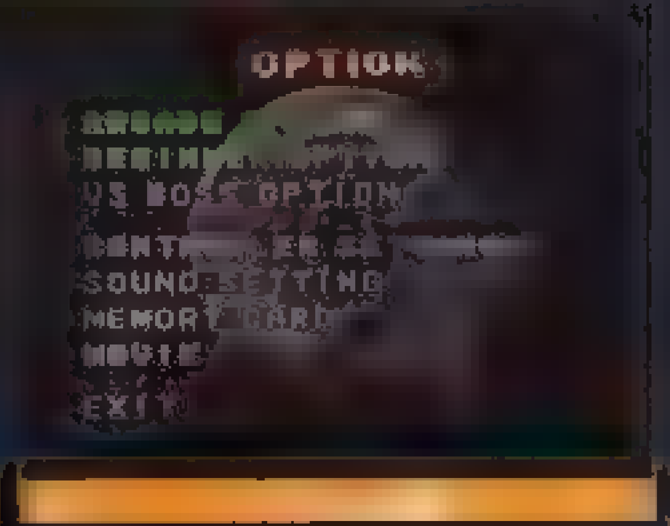
「VS BOSS MODE」のルールは以下の通り。

● プレイヤー撃墜時は、もしパワーダウンしなかったら、コンティニューするとその装備レベルの初期状態に戻る
● 「OPTION MODE」で残機数とクレジット数を無制限に設定可能

VS BOSS MODE VSボスモード

ゲームの環境設定

プレイヤーはこのモードで、ゲームを自分の好みに合わせてカスタマイズ可能。



[ARCADE OPTION]
[BEGINNER OPTION] 各モードの難易度、制限時間、クレジット数等の設定
[VS BOSS OPTION]
[CONTROLLER SETTING] コントローラのボタン配置の設定
[SOUND SETTING] BGM、効果音の設定
[MEMORY CARD] データの読み出し／書き込み等の設定
[MOVIE] ●ボタンでムービーセレクト画面に移行
[EXIT] ●ボタンでゲームモードセレクト画面に戻る

※「MOVIE」では、クリアーしたゾーンのエピローグムービーがセレクト画面に登録される。

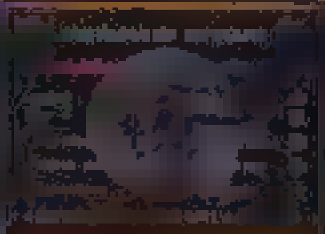
OPTION MODE オプションモード



モードオプション

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の変更。

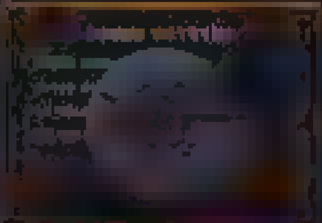
[GAME RANK] ゲームの難易度を設定
[PLAYER STOCK] 残機数を設定
[CREDIT] コンティニュー可能な回数を設定
[CAPTURE BALL STOCK] キャプチャーボールの初期数を設定



コントローラ セッティング

方向キー上下で設定したい機能を選択し、その機能を割り当てたいボタンを直接押して設定。セレクト／スタートボタンと方向キー以外のボタンは全て使用可能。

[SHOT]の項目で使用するボタンのみ、他のボタンと兼用が可能。



サウンド セッティング

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の変更。

[SOUND MODE] 音声をステレオ／モノラルに設定
[MUSIC VOLUME] ゲーム中のBGMの音量設定
[SE VOLUME] ゲーム中の効果音の音量設定
[SE TEST] ●ボタンで効果音の確認



メモリーカード

メモリーカードには、オプション設定全般、ハイスコア、VSボスモードで撃破 [illegible]

[DATA LOAD] ●ボタンでデータをロード
[DATA SAVE] ●ボタンでデータをセーブ
[AUTO SAVE] 方向キー左右で、自動セーブ機能のON／OFFを設定

[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ZONE α アルファ	ECLIPSE EYE エクリプス アイ	[illegible]	[illegible]
ZONE β ベータ	TRIPOD SARDINE トライポッド サーディン	[illegible]	[illegible]
ZONE γ ガンマ	QUEEN FOSSIL クィーン フォッスル	4000	[illegible]
ZONE δ デルタ	DUAL HORN デュアル ホーン	[illegible]	[illegible]
ZONE ε イプシロン	DIMENSION DIVER ディメンション ダイヴァー	[illegible]	[illegible]
ZONE ζ ゼータ	ABSOLUTE DEFENDER アブソリュート ディフェンダー	[illegible]	[illegible]
ZONE η イータ	FIRE FOSSIL ファイア フォッスル	[illegible]	[illegible]
ZONE θ シータ	DEATH WINGS デス ウィング	[illegible]	[illegible]
ZONE ι イオタ	EIGHT FEET UMBRELLA エイト フィート アンブレラ	[illegible]	[illegible]
ZONE κ カッパ	ETERNAL TRIANGLE エターナル トライアングル	6000	[illegible]
ZONE λ ラムダ	LIGHTNING CORONATUS ライトニング コロナタス	[illegible]	[illegible]
ZONE μ ミュー	HEAVY ARMS SHELL ヘヴィー アームズ シェル	[illegible]	[illegible]
ZONE ν ニュー	THE EMBRYON ジ エンブリオン	[illegible]	[illegible]
ZONE ξ クシー	ACCORDION HAZARD アコーディオン ハザード	[illegible]	[illegible]
ZONE ο オミクロン	G.T. (Great Thing) ジーティー	[illegible]	[illegible]

ソフトウェアリセット

[illegible]

[illegible]

アドバイス

[illegible]

自機シルバーホークには、攻撃を無効化できるいくつかの瞬間が存在。うまく利用できれば、敵の猛攻の回避に、おおいに役立つだろう。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
自機フレームイン中	4秒	ゲーム開始時、ミス後、次の機体出現時 自機が操作できるようになった瞬間から4秒間
アイテム取得時	0.5秒	アイテムを取った瞬間から0.5秒間
キャプチャー成功時	0.5秒	キャプチャー成功した瞬間から0.5秒間
αビーム発射時	1秒	αビームを発射した瞬間から1秒間
キャプチャーボム使用中	2～4秒	キャプチャーボムを使用した瞬間から以下の秒数。 ボムにした敵の種類によ[illegible] ボムサイズ 小［ザコ敵（一部を除く）］……約2秒 ボムサイズ 中［大型のザコ敵］……約3秒 ボムサイズ 大［全ての中型戦艦］……約4秒

[illegible]

●ダライアスの基本フィーチャー、「キャプチャー」と「αビーム」を活用することで、高得点をマークすることが可能。

[illegible]	[illegible]
キャプチャーした敵の弾or本体	×2
キャプチャーボム	×3
ノーマルαビーム	×4
ノーマル1.5倍αビーム	×4
カウンタービーム	×6
ダブルカウンタービーム	×8
トリプルカウンタービーム	×10
フォーフォルトカウンタービーム	×12

[illegible]	[illegible]
プレイヤーの残機数	×100万点
中型戦艦キャプチャーの成功数	×10万点
大型戦艦をノーマルαビームで倒した回数	×20万点
大型戦艦をカウンタービームで倒した回数	×40万点
大型戦艦をダブルカウンタービームで倒した回数	×60万点
大型戦艦をトリプルカウンタービームで倒した回数	×80万点
大型戦艦をフォーフォルトカウンタービームで倒した回数	×100万点

テクニカルランキング

ゲーム終了時に表示されるテクニカルランキングは、プレイヤーの腕前を以下の点から判断し、決定される。なお、スコアはランキングに影響しない。

判断基準	内容
敵機の撃墜率	敵の総出現数に対する撃墜数。多いほど評価は良
敵編隊の全滅率	敵編隊の総出現数に対する全滅数。多いほど評価は良
大型戦艦への攻撃命中率	大型戦艦対戦中(WARNING～撃破まで)のショット総数に対する命中数。多いほど評価は良
大型戦艦を撃破した攻撃	ゲーム中に出会った戦艦の攻撃で判定。評価順は、フォースフィールド、カウンターαビーム、操作撃破、時間切れによる戦艦の自爆
キャプチャー敵の有効利用率	総キャプチャー回数に対する有効利用数(αビーム、キャプチャーボムにできたか否か)。多いほど評価は良
到達ゾーン	ゲームオーバー時の到達地点。高次ゾーンほど評価は良
コンティニュー回数	少ないほど評価は良
自機の装備	ゲームオーバー直前の装備を、ゲージ数に換算して評価。ゲージ数が多いほど評価は良
被弾率	自機を失った回数。少ないほど評価は良

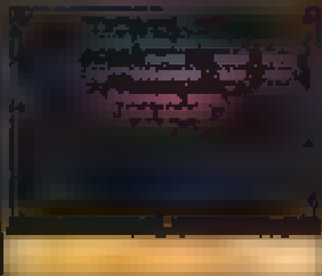
HIGH

GOLD HAWK
SILVER HAWK
IRON HAWK
[redacted]
SILVER CONDOR
IRON CONDOR
[redacted]
IRON EAGLE
[redacted]
IRON SWAN
[redacted]
SILVER CROW
[redacted]
SILVER OWL
IRON OWL
[redacted]
SILVER DUCK
IRON DUCK

LOW

スコアランキング

ゲーム終了時に高得点をマークしていれば、プレイヤーの名前をスコアランキング画面に登録可能。方向キー左右で文字選択、Ⓐボタンで決定。



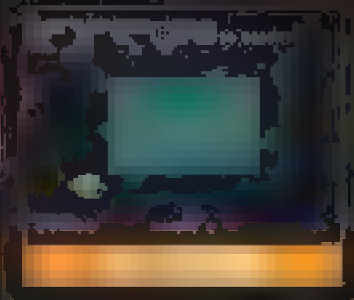
RANKING プレイヤーレベルの評価

ポーズ中のメニュー

ポーズ時にセレクトボタンを押すことで、以下のメニューが表示される。

【EXIT】 ●ボタンでゲームに復帰
【画面位置の選択】 ●ボタンでゲーム画面調整メニューに移行
【ゲーム終了】 ●ボタンでゲームを中止し、デモ画面に戻る

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の変更、●ボタンで決定。
【画面位置の選択】では、ステータスの表示位置や画面の位置を変更可能。





MANUAL STAFF

【SUPER VISOR】 KAZUHIRO OHHARA
NAOMITSU ABE
【STORY TELLER】 NAOMITSU ABE
【CG DESIGNER】 TOSHIHIRO FUKUI
TAKAYUKI TSUCHIYA
TENGO KAWAMI
MASAMI KIKUCHI
【CHARACTER DESIGNER】 HIROKAZU KATOH
【ART DIRECTOR】
【EDITOR】 NAOTO HASHIZUME
【WRITER】
【SPECIAL THANKS】 MAKOTO OSAKA
TOSHIYUKI TAKINAMI

THE OTHERS その他

タイトー・プレイステーション用ソフト

100万本突破の超人気作!!





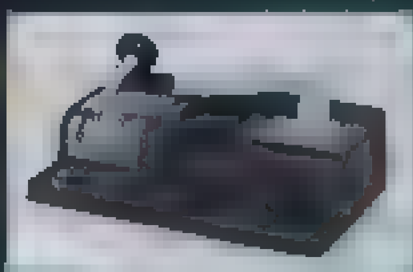
「運転手は、キミだ。」
あらゆるメディアで超ブレイク!!
究極の電車運転ゲームが、
キミの家庭にやって来る!!

©TAITO CORP. 1996,1997

電車でGO!コントローラ

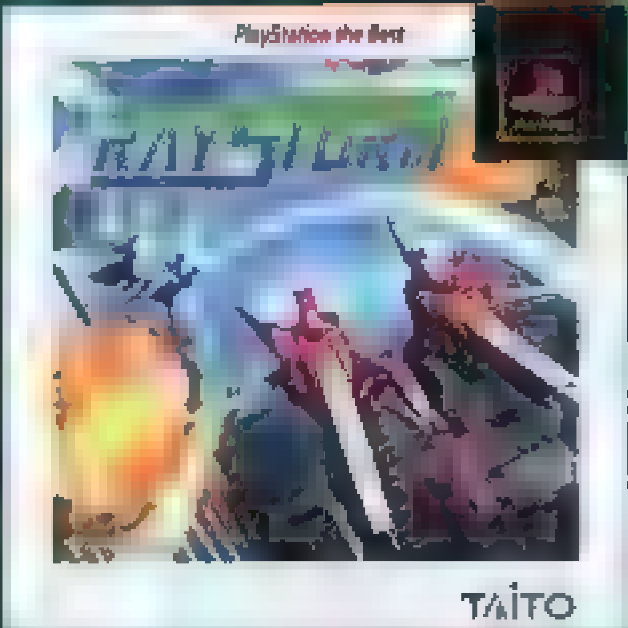
「電車でGO!」のプレイを実車感覚にグレードアップ!!

品番 SLPH 00051
標準価格 ¥5,800(税別)

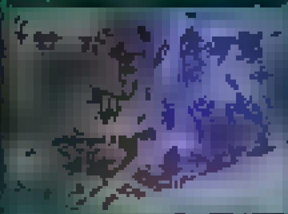


好評発売中！

今再び、駆け抜ける光の嵐!!



レイストーム





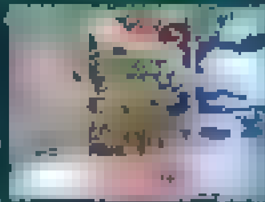
- 3D空間を最大限に活かし、かつてない壮麗な映像と奥深いゲーム性を実現!!
- アーケード版の完全移植に加え、新たなラウンド構成の「エクストラモード」登場!!
- 誰でも必ずエンディングへ!! 可変オプションモード搭載!!

the Best



©TAITO CORP. 1999

- アーケードで大ヒットの定番パズルゲームが、魅力のベストプライス版で登場!!
- 1P、対戦、タイムアタックの多彩な展開に加えて、スクリーンセーバー機能も搭載!!





©TAITO CORP.

- かつて日本中を席巻したインベーダーが「モノクロ」「セロハン」「アップライト」「カラー」を完全再現!!
- 本家をしのぐ圧倒的なスピード感と一発逆転のスリル!! 21世紀のスタンダード、2P対戦モード搭載!!

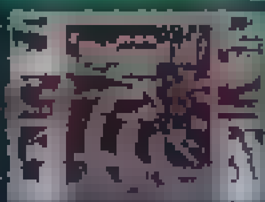
TAITO BEST COLLECTION

お買得 ¥2800



©TAITO CORP.

- アーケード版の完全移植+新たなフィーチャーを加えたアレンジ版、さらに対戦版アルカノイドを一挙収録!!
- すべてを制覇し、更なる挑戦を続けるエキスパートのために、ラウンド作成ツール「エディットモード」を搭載!!



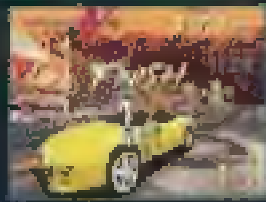


©TAITO CORP. 1996,1997

サイドバイサイド スペシャル

SLPS 01176
標準価格¥5,800(税別)

- 6メーカー/16車種の性能を忠実に再現!!
- アーケード版1&2の全コースを走行可能!!
- 全コースの走行データを保存し、いつでもリプレイ映像を再現できる!!



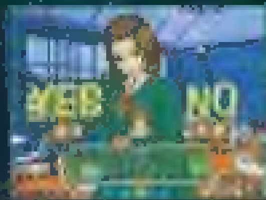


©TAITO CORP. 1996,1997

まじかるて〜と -ドキドキ告白大作戦-

SLPS 01091
標準価格¥5,800(税別)

- ミニゲーム&カメラアクションが楽しめる、ポリゴン恋愛シミュレーション、ついに登場!!
- 女の子がキミの望むままに踊ってくれる「ダンスモード」等、魅惑の新フィーチャー追加!!





©TAITO CORP. 1996,1997

パズルボブル3DX

SLPS 01066
標準価格¥4,800(税別)

- 今度は、なんと8人+αのキャラクターと多彩なバトル!!
- アーケード版の完全移植に加え、エンドレスバトルの「とことん対戦」+1025種のラウンド「コレクションモード」、さらに禁断のラウンド制作ツール「エディットモード」が!!





©TAITO CORP. 1996

サイキックフォース

SLPS 00520
標準価格¥5,800(税抜)

- 「サイキックフォース」の真実がついに明かされる!! 新作ビジュアルの数々とストーリーモードを搭載!!
- 影山ヒロノブが歌うOP／EDテーマソングと、スタジオ・ライブ制作のオープニングムービー!!





©TAITO CORP. 1996

ファイターズインパクト

SLPS 00822
標準価格¥5,800(税抜)

- かつてない自由度の格闘システム「モーションスライドコンボ」採用のスーパーリアル3D格闘ゲーム!!
- アーケード版完全移植+モーションスライドコンボ編集モード等、家庭用だけの追加フィーチャー満載!!





©TAITO CORP. 1996

スーパーフットボールチャンプ

SLPS 00569
標準価格¥5,800(税抜)

- 簡単操作で華麗なコンビネーションプレイが可能!!
- マルチタップ使用で、4人同時プレイが楽しめる!!
- 「村山明」氏による臨場感満点の実況中継!!



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

G-DARIUS



ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際は、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223-8570 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル タイトーゲームソフト修理係
TEL:045-593-7115（土曜・日曜・祝日を除く14:00~17:00）

おたよりのあて先

タイトーソフトに対するおたより、ファンレターは、下記のあて先までお送り下さい。なお、住所・氏名・年齢・電話番号はお忘れなくご記入下さい。

〒223-8570 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル 株式会社タイトーCP事業部販売課
※ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

最新のタイトー情報!!

タイトーホームページ
http://www.taito.co.jp/

株式会社タイトー®
本社：〒102-8548 東京都千代田区平河町2-5-3

SLPS 01348